

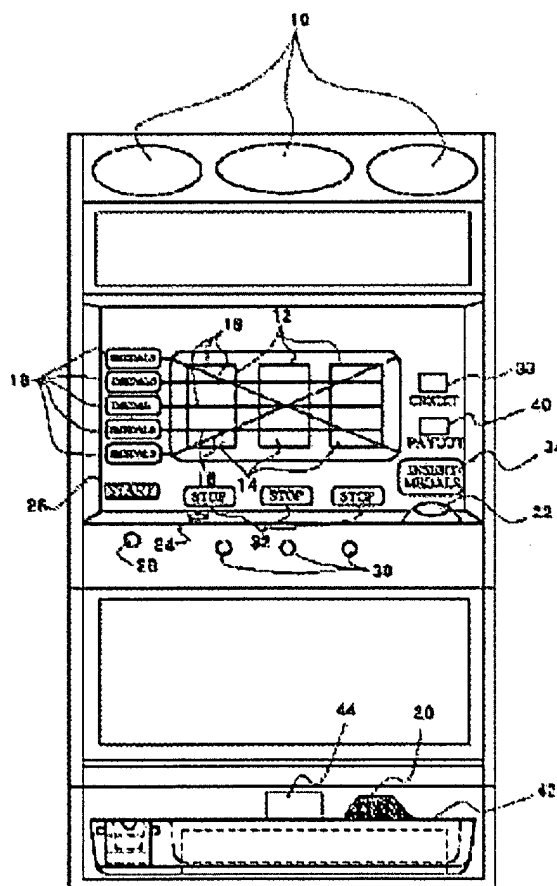
GAME DEVICE

Publication number: JP11197292
Publication date: 1999-07-27
Inventor: RI SEKIYUU
Applicant: RI SEKIYU
Classification:
 - international: **A63F5/04; A63F5/04; (IPC1-7): A63F5/04**
 - European:
Application number: JP19970365702 19971222
Priority number(s): JP19970365702 19971222

Report a data error here

Abstract of JP11197292

PROBLEM TO BE SOLVED: To allow a player to know that a jackpot condition is set in a specific prize, without impairing the characteristic of a display means when it displays its contents in a fixed fashion and the characteristic of the display means that the fixed contents displayed most attracts the interest of the player. **SOLUTION:** If a jackpot combination is included in BB(big bonus), a control part determines whether or not a stopping signal issued by the pressing of a stop button 30 is for a third reel 14. If the stop signal is for the third reel 14, the control part outputs a signal for outputting a stopping sound (B), and a voice output part outputs the stopping sound (B) from a loudspeaker 20. For the first or second reel 14 or for a stopping signal indicating that no jackpot combination is included in BB, a stopping sound (A) is outputted from the loudspeaker 20.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-197292

(43) 公開日 平成11年(1999) 7月27日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 5/04

識別記号

5 1 2

F I

A 6 3 F 5/04

5 1 2 D

審査請求 有 請求項の数 6 F D (全 15 頁)

(21) 出願番号 特願平9-365702

(22) 出願日 平成9年(1997)12月22日

(71) 出願人 597131901

李 籍雄

大阪府枚方市岡本町7-1-708

(72) 発明者 李 籍雄

大阪府枚方市岡本町7-1-708

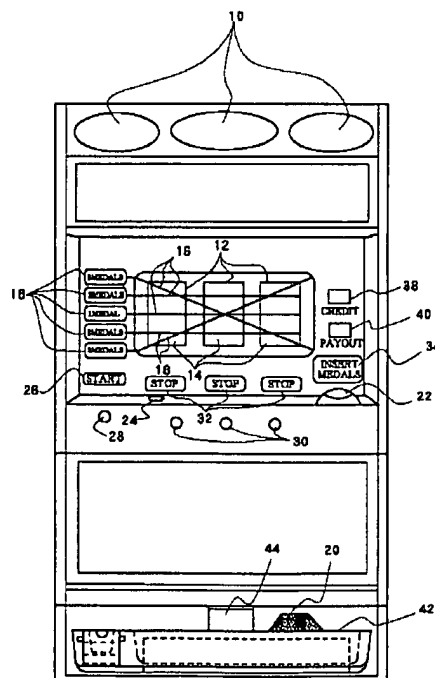
(74) 代理人 弁理士 高良 尚志

(54) 【発明の名称】 遊技装置

(57) 【要約】

【課題】 表示手段がその表示内容を固定的に表示する際の挙動及びその固定的表示内容が遊技者の興味を最も強くそるといふ特徴を損なうことなく、特定の賞に内部当り状態が設定されていることを遊技者が知り得る。

【解決手段】 BB (ビッグボーナス) に内部当りの場合、制御部は、ストップボタン30押圧による停止信号が3つ目のリール14についてのものか否かを判定する。3つ目のリール14に対するものであれば、停止音Bの出力信号を出力し、音声出力部はスピーカ20から停止音Bを出力する。1若しくは2つ目のリール14について又はBBに内部当りでない場合の停止信号に対してはスピーカ20から停止音Aを出力する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る1又は2以上の表示手段と、その表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機であって、全ての賞又は一部の賞である内部当り対象賞に関し、所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する賞について内部当り状態を設定する内部当り設定手段と、内部当り対象賞の一部又は全てである特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に、ゲームの状況毎の発生音、表示及び挙動から選ばれる1又は2以上のもののうち少なくとも一部を、特定の賞に内部当り状態が設定されていない場合における発生音、表示又は挙動とは異なるものに変更する変更手段を備えることを特徴とする遊技装置。

【請求項2】上記遊技機が、外周面に複数のシンボルが表示され、回転停止状態において前記シンボルの1又は2以上を遊技者が視認し得る、回転自在に支持された回転体、及びその回転体を回転駆動するための回転駆動手段からなる1又は2以上の表示手段と、回転駆動されている前記回転体を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定手段とを有し、その表示固定手段によって停止した回転体における前記シンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するスロットマシンである請求項1記載の遊技装置。

【請求項3】表示固定手段が、遊技者の操作又は不操作状態における所定時間経過の検知に応じ作動して表示手段に表示内容を固定的に表示させるものであり、ゲームの状況毎の発生音、表示又は挙動の、変更手段による変更が、表示固定手段を作動させるための前記操作又は所定時間経過の検知が最後の表示手段についてなされて以降行われる請求項1又は2記載の遊技装置。

【請求項4】特定の賞が複数種あり、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に変更手段によって変更される内容が、内部当り状態が設定されている特定の賞の種類に応じ変る請求項1、2又は3記載の遊技装置。

【請求項5】上記特定の賞の一部又は全てが、内部当り状態が設定されていても入賞が確実ではなく、内部当り状態が、所定の複数回のゲームにおいて入賞するまでの間又は入賞するまでの何回のゲームにおいても継続されるものである請求項1、2、3又は4記載の遊技装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る1又は2以上の表示手段と、それらの表示手段に表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応する、スロットマシン等の遊技装置に関する。

【0002】

【従来の技術及び発明が解決しようとする課題】従来の遊技装置の一例としてのスロットマシンは、概ね次のようなものであった。

【0003】すなわち、外周に複数のシンボルを有する複数のリールを例えば3つ有し、メダルの投入後にスタートレバーなどの操作によって前記リールを外周の複数のシンボルがおおむね識別され得る程度の速度で回転させ、プログラム上で各賞についての抽選を行う。遊技者にとって比較的利益の小さい賞（リールにほぼ均等に多数表示されたシンボルの組合せによる賞）に当選して内部当りとなった場合は、リール停止位置の制御によりほぼ確実に入賞する。遊技者にとって大きな利益が得られる賞（リールに比較的少数表示されたシンボルの組合せによる賞）に当選して内部当りとなった場合は、リール停止位置の制御により比較的高い率で入賞する。リール停止位置の制御は、遊技者が各リールに対応したストップボタンを操作してから一定時間内に可能な範囲で、対応するシンボルを入賞に必要な位置に引き込んで停止させるものである。

【0004】比較的利益の小さい賞としては、例えば、再遊技（次回もメダル投入なしで同じ条件で再ゲームできる）や所定枚数（例えば十数枚又はそれ以下）のメダル払い出し等が挙げられ、大きな利益が得られる賞としては、例えば、所謂ビッグボーナス（BB）やレギュラーボーナス（RB）等のように多数のメダル獲得が可能な賞を挙げることができる。何れにせよ、入賞した場合はそれぞれの賞の内容に従った処理が行われる。

【0005】現在主流となっているスロットマシンにおいては、規則等により、BBやRB等の遊技者にとって大きな利益が得られる賞に係るシンボルの組合せ数の上限が決められているので、上述のように、各リールの外周に表示される当該シンボルの数は比較的少数である。また、遊技者が各リールに対応したストップボタンを操作してから当該リールが停止するまでの時間も、規則により、上述のように制限されている。

【0006】このような、規則などによる制限のため、BBやRB等の遊技者にとって大きな利益が得られる賞に内部当りとなっても1回のゲームでは入賞し難い。そのため、入賞するまでの間内部当り状態が継続されるが、内部当りとなった後、実際にBBやRBに入賞するまでに十数ゲームを要することもよくある。

【0007】ところが、従来のスロットマシンのほとんどは、上述の抽選で内部当り状態となっていることを遊技者に報知しないため遊技者の認識が低く、だらだらと遊技を行って無駄なメダルを使ったり、内部当り状態が継続しているのに別の遊技台に替わって次にその遊技台で遊技する他の遊技者にBBやRB等を言わば横取りされるような結果となることが往々にしてあった。

【0008】実公平5-7008号には、ボーナスゲー

ムの入賞リクエスト信号発生（抽選での内部当り）を発光又は発音により報知する表示装置を設け、複数のシンボル列の少なくとも最初の1個が停止制御されるまでの間は継続して入賞リクエスト信号が発生されたことを報知するようにしたスロットマシンが開示されている。

【0009】しかしながらこの場合は、逆に言えば、その表示装置が作動しなければ決してボーナスゲームに入賞し得ないことになり、スロットマシンにおいて本来最も遊技者の興味の対象となるリール停止の際のリールの動き及び停止して表示されるシンボルの内容よりも、表示装置の作動の有無に遊技者の意識が集中しがちとなってしまう。これでは、スロットマシンとして本末転倒となるばかりでなく、却って遊技者に飽きられ易い遊技装置となってしまうおそれがある。

【0010】本発明は、従来技術における上記のような課題に鑑み行われたものであって、その目的とするところは、種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る表示手段がその表示内容を固定的に表示する際の挙動及びその固定的表示内容が遊技者の興味を最も強くそそるといった特徴を損なうことなく、特定の賞に内部当り状態が設定されていることを遊技者が知り得るスロットマシン等の遊技装置を提供することにある。

【0011】

【課題を解決するための手段】本発明の遊技装置は、種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る1又は2以上の表示手段と、その表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機であって、全ての賞又は一部の賞である内部当り対象賞に関し、所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する賞について内部当り状態を設定する内部当り設定手段と、内部当り対象賞の一部又は全てである特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に、ゲームの状況毎の発生音、表示及び挙動から選ばれる1又は2以上のもののうち少なくとも一部を、特定の賞に内部当り状態が設定されていない場合における発生音、表示又は挙動とは異なるものに変更する変更手段を備えることを特徴とする（請求項1）。

① 上記の、種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る1又は2以上の表示手段と、その表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機は、例えば、複数種のシンボルを順次連続的に表示するための1又は2以上の表示手段と、表示手段における前記連続的表示を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示したシンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲ

ームを実行する遊技機とすることができる。

【0012】このような遊技機の好適な例として、外周面に複数のシンボルが表示され、回転停止状態において前記シンボルの1又は2以上を遊技者が視認し得る、回転自在に支持された回転体、及びその回転体を回転駆動するための回転駆動手段からなる1又は2以上の表示手段と、回転駆動されている前記回転体を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定手段とを有し、その表示固定手段によって停止した回転体における前記シンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するスロットマシンを挙げることができる（請求項2）。

【0013】前記シンボルとは、図形、絵、文字、記号等を意味するものであり、その例としては、ブラム、スイカ、チェリー、ベル等の絵、「7」の文字、「BAR」の文字、「RP」の文字等を挙げることができる。

【0014】前記の複数種のシンボルを順次連続的に表示するための表示手段は、前記好適な例におけるような、ステッピングモータ等の回転駆動手段により回転駆動される回転体のほか、例えば、CRTや液晶パネル等のビデオディスプレイ装置を利用したものであってもよい。前記遊技機は、このような表示手段を1又は2以上有し、各表示手段が1組のシンボル群を互いに独立的に表示するものとすることができる。前記回転体の場合、1又は2以上（例えば3つ）の回転体が互いに独立的に回転することにより、それぞれの回転体に表示されたシンボル群を互いに独立的に表示するものとすることができる。ビデオディスプレイ装置を利用したものの場合、例えば1台のビデオディスプレイ装置に1又は2組以上のシンボル群を互いに独立的に表示することにより1又は2以上の表示手段とすることもできる。

【0015】前記回転体の一般的な例としては、多種のシンボルが外周面の周方向に順に1つずつ表示されたりールを挙げることができる。

【0016】前記表示固定手段は、例えば、遊技者が操作する停止ボタンによる停止信号若しくは遊技者が不操作状態で所定時間経過することにより発生する停止信号に応答して、前記のような回転体を回転駆動するステッピングモータ等の回転駆動手段を適宜のタイミングで停止させるもの、又は、ビデオディスプレイ装置によるシンボルの表示を適宜のタイミングで固定表示させるものとすることができる。或いは、例えば遊技機内部の制御装置によって、特定条件下で前記のような回転体を特定のシンボルが特定位置に位置するように停止させるもの、又は、特定条件下でビデオディスプレイ装置によるシンボルが特定位置に位置するように固定表示させるものとすることもできる。

【0017】表示手段による表示内容の表示は、例えば少なくとも遊技者が視認し得る程度の時間、表示内容を固定状態で表示するものであれば、固定的表示というこ

とができる。

【0018】前記のような回転体やビデオディスプレイ装置等による表示手段が固定的に表示したシンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成する場合、それはゲームの入賞と対応する。

② 内部当り対象賞は、全ての賞であってもよく一部の賞であってもよい。

【0019】内部当り条件は、任意に定めることができる。例えば、各ゲームにおいて乱数サンプリングを実行し、得られたサンプリング値が特定範囲の値であることにより内部当り条件が達成されるものとしたり、内部当り条件達成をその他の抽選手段により判定したり、ゲーム中に表示手段が固定的に表示する表示内容によって内部当り条件達成を判定することもできる。内部当り対象賞が1種である場合を除き、複数種の内部当り対象賞それぞれについて内部当り条件を設定することができる。

【0020】内部当り設定手段は、内部当り条件を達成したか否かを判定し、内部当り条件を達成した場合は、例えば該当するフラグをセットすることにより内部当り状態を設定するものとすることができる。内部当り対象賞が複数種であってそれぞれについて内部当り条件が設定されている場合は、それぞれについて設けたフラグをセットするものとすることができる。

【0021】内部当り状態が設定されている場合、例えば、その賞に入賞する率が上がる又は入賞がほぼ確実となる、すなわち高入賞率化するものとすることができる。内部当り状態は、例えば1回のゲームが終われば解除されるものとするのもでき、内部当りとなった賞に入賞するまで継続するものとするのもでき、回数や時間やその他の条件によって定まる所定期間内のみ継続するものとするのもできる。

【0022】本明細書中、ほぼ確実というのは、例えば7割以上、好ましくは8割以上、より好ましくは9割以上の確実性を言い、確実である場合を含む。

【0023】高入賞率化は、上記スロットマシンを例にとれば、前記内部当り条件が達成された場合に、例えば、遊技者が操作する停止ボタンによる停止信号を受けた時点から前記内部当り条件によって特定される賞に対応するシンボルが特定位置に表示されるまでのずれが所定範囲内であることを条件にそのシンボルを入賞に必要な位置に停止させること（所謂引き込み）による高入賞率化を実現するものとすることができる。回転体において該当するシンボルの出現率が高ければ、より高率で入賞可能となり、該当するシンボルが、所謂引き込みにおけるすれの許容範囲内毎に万遍なく配されていれば、確実に又はほぼ確実に入賞し得ることとなる。

【0024】なお、高入賞率というのは、上記スロットマシンを例にとれば、回転する回転体におけるシンボルを見ながら遊技者が停止ボタンを操作して所要のシンボルが所要位置に停止するように回転体を停止させる場合

に、遊技者の技量の如何により一層確実性高く内部当りとなった賞に入賞可能な状態となるものを含むものであり、単に数学的な確率が上がることをのみ言うものではない。

③ 種々の発生音、表示又は挙動が対応するゲームの状況の例としては、

- ・遊技媒体としてのメダルの投入の検出
- ・リールの回転開始等の表示手段の表示内容の連続的变化を開始させるスタートレバーの操作
- ・4.1秒タイマーの待機
- ・リールの回転開始等の表示手段の表示内容の連続的变化の開始
- ・リールの回転中等の表示手段が表示内容を連続的に変化させている間
- ・リール等の表示手段の表示内容を固定的に表示させるためのストップボタン等の操作
- ・リールの回転停止等の表示手段の表示内容の連続的变化の停止

・入賞好機（例えば、3個のリールのうち2個が、入賞可能なシンボルを表示しており、3個目のリールが回転している状態）となった状態

・入賞と判定された場合

・入賞によるメダル（遊技媒体）払出し

等を挙げることができる。勿論、その他のゲームの状況に種々の発生音、表示又は挙動を対応させることもできる。

【0025】内部当り状態が設定されていない場合、上記のような種々の状況に応じ、種々の電子音等の所定の音を発生させたり；種々の色のランプ、LED等を所定の方法で点灯、点滅若しくは消灯させたり；リールの回転開始等の表示手段の表示内容の連続的变化を所定タイミングで開始させ、或いは所定の回転速度により回転させたりする。1つの状況に、発生音、表示及び挙動の2以上を対応させることもできる。

【0026】特定の賞に内部当り状態が設定されている場合、変更手段が、ゲームの状況毎の発生音、表示及び挙動から選ばれる1又は2以上のもののうち少なくとも一部を、内部当り状態が設定されていない場合における発生音、表示又は挙動とは異なるものに変更する。変更の具体的内容としては、例えば、音の内容、色や点滅速度、回転や連続的变化の開始タイミングや回転若しくは変化速度等を挙げることができる。2種以上が同時に作動する状況において2種以上を同時に変更すると、遊技者に内部当り状態が設定されていることを知らせる上で効果的である。

【0027】特定の賞は、内部当り対象賞のうち全ての賞であってもよく一部の賞であってもよい。

④ 本発明の遊技装置においては、所定の内部当り条件が達成されることによって、その内部当り条件に対応する賞について、内部当り設定手段が内部当り状態を設定

する。特定の賞に内部当り状態が設定されている場合、ゲームの状況毎の発生音、表示及び挙動から選ばれる1又は2以上のもののうち少なくとも一部が、変更手段によって、特定の賞に内部当り状態が設定されていない場合における発生音、表示又は挙動とは異なるものに変更されるので、遊技者は、変更された発生音、表示又は挙動によって、特定の賞に内部当り状態が設定されていることがわかる。

【0028】内部当り状態が設定されていない通常のゲームにおける状況毎の発生音、表示又は挙動が、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に変更手段によって変更されるものであって、通常のゲームにおける対応する状況において何ら発生しない音や、表示や挙動が新たに加わるものではないので、ゲームにおける遊技者の興味の対象が、表示手段の表示内容からそれてしまうことがない。

【0029】本発明の遊技装置において実行されるゲームにおいては、表示固定手段によって表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することとゲームの入賞とが対応し、入賞の有無及び賞の種類は、表示手段が固定的に表示した表示内容によって遊技者に示される。

⑤ 入賞の有無及びその賞の種類は、入賞条件達成の有無を判定する入賞判定手段を設けることにより判定することができる。

【0030】入賞条件達成というのは、例えば、(1) 遊技者が操作する停止ボタンによる停止信号又は不操作状態で所定時間放置することにより発生する停止信号にตอบสนองして適宜のタイミングで固定表示されたシンボルの停止位置とその種類についての条件を達成することとすることができる。

【0031】或いは、入賞条件達成を、例えば、(2) 適宜タイミングで乱数サンプリングを実行し、得られたサンプリング値により判断する抽選手段、又はその他の抽選手段の実行により判断するものとすることができる。

【0032】また或いは、入賞条件達成を、例えば、(3) 所定の内部当り条件（例えば、適宜タイミングで乱数サンプリングを実行し、得られたサンプリング値により判断される条件、又はその他の抽選手段の実行により判断される条件）の達成によって、その内部当り条件に対応する賞についての内部当り状態が内部当り設定手段により設定された上で、遊技者が操作する停止ボタンによる停止信号又は遊技者が表示手段を固定表示させずに不操作状態で所定時間放置することにより発生する停止信号を受けた時点から前記条件によって特定されるシンボルが特定位置に表示されるまでのずれが所定範囲内であることとすることもできる。なお、入賞の条件は、常に一定であることを必ずしも要しない。入賞の条件や賞の内容を適宜変更することもできる。

【0033】入賞によって遊技者に与えられる賞として

は、例えば、メダルやコイン等の遊技媒体の払い出し、遊技媒体保留情報（クレジット）の加算、再遊技（リプレイ）可能回数等の価値情報の加算、遊技者にとってより有利な条件の特別ゲームの開始等、又はそれらのうち2以上のものの組み合わせ等を挙げることができる。特別ゲームが開始される賞は、1種であってもよく2種以上であってもよい。また特別ゲームの内容は、1種であってもよく2種以上であってもよい。特別ゲームから更に同種又は異種の特別ゲームに移行し得るものとすることもできる。

【0034】特別ゲームは、一般ゲームよりも入賞確率が高いというような、一般に、遊技者にとって有利な条件のゲームである。一般ゲームというのは、特別な条件を要することなく通常行われるゲームを言う。特別ゲームとしては、例えば、メダル（遊技媒体の一例）を1枚だけ投入することができ、所定枚数のメダルを払い出す賞に高率で入賞し得るSB（シングルボーナス）、SBを所定回数繰り返すことができるRB（レギュラーボーナス）、RBを所定回数繰り返すことができるBB（ビッグボーナス）等の他、特別ゲーム開始以外の賞を遊技者の技量次第で狙って当てることが一定期間可能になるCT（チャレンジタイム）、SBの当選確率が所定期間中10倍程度になる10倍役物等を挙げることができる。

【0035】内部当り対象賞がBB、RB、SB、再遊技、及び十数枚又はそれ以下のメダルを払い出す小物（通常のスロットマシンにおいては、例えばオレンジ、ブラム、ベル、チェリー等）等を含む場合、特定の賞は、それら全てでもよく、例えば、BB（遊技者に利益の大きい賞で1回のゲームでは入賞し難い賞）のみ、BB及びRBのみ、或いはBB、RB及びブラムのみというように、任意に選択することもできる。

【0036】(1) 本発明の遊技装置は、表示固定手段が、遊技者の操作又は不操作状態における所定時間経過の検知に応じ作動して表示手段に表示内容を固定的に表示させるものであり、ゲームの状況毎の発生音、表示又は挙動の、変更手段による変更が、表示固定手段を作動させるための前記操作又は所定時間経過の検知が最後の表示手段についてなされて以降行われるものとすることが望ましい（請求項3）。

【0037】表示固定手段を作動させるための遊技者の操作又は所定時間経過の検知が最後の表示手段についてなされるというのは、例えば、遊技者が操作する停止ボタンによる回転体（表示手段）停止信号又は不操作状態で所定時間放置することにより発生する回転体停止信号を、3つの回転体のうち2つについては既に検知した状態で、3つ目の回転体（すなわち最後の表示手段）について停止信号が検知されることを言う。最後の表示手段というのは、表示手段が1つのみの場合はその1つの表示手段を言う。

【0038】この遊技装置においては、遊技者の操作又は不操作状態における所定時間経過の検知に応じ、表示固定手段が作動して表示手段に表示内容を固定的に表示させる。

【0039】特定の賞に内部当り状態が設定されている場合における、ゲームの状況毎の発声音、表示又は挙動の変更手段による変更は、表示固定手段を作動させるための前記操作又は所定時間経過の検知が最後の表示手段についてなされて以降行われる。

【0040】そのため、内部当り状態が設定された後、表示固定手段を作動させるための操作等が全ての表示手段について行われる前には、遊技者が内部当り状態が設定されたことを知ることがない。従って、例えば、当該特別の賞が、内部当り状態が設定されていると入賞がほぼ確実となるものである場合に、表示固定手段を作動させるための操作等が最後の表示手段についてなされる前に内部当り状態であることを知ることによって、ゲームに対する遊技者の興味が薄れてしまうことや、例えば、当該特別の賞に内部当り状態が設定されていると他の賞に入賞し得ない場合に、表示固定手段を作動させるための操作等が最後の表示手段についてなされる前に内部当り状態であることを知ることによって、他の何れかの賞に対する入賞への期待がなくなってゲームに対する遊技者の興味が薄れてしまうというような不都合が回避される。

(2) 本発明の遊技装置は、特定の賞が複数種あり、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に変更手段によって変更される内容が、内部当り状態が設定されている特定の賞の種類に応じ変るものとすることができる(請求項4)。

【0041】変更手段によって変更される内容が変るといのは、例えば、発声音と表示と挙動の何れか1つから他の1つへと種類が変る場合や、種類が同じでも別の状況における変更に変る場合や、同じ状況において発声音、表示又は挙動の内容のみが変る場合を含む。

【0042】特定の賞に内部当り状態が設定されている場合、ゲームの状況毎の発声音、表示及び挙動から選ばれる1又は2以上のもののうち少なくとも一部が、変更手段によって、内部当り状態が設定されていない場合における発声音、表示又は挙動とは異なるものに変更され、変更される内容が、内部当り状態が設定されている特定の賞の種類に応じ変化する。

(3) 上記特定の賞の一部又は全てが、内部当り状態が設定されていても入賞が確実ではなく、内部当り状態が、所定の複数回のゲームにおいて入賞するまでの間又は入賞するまでの何回のゲームにおいても継続されるものとすることができる(請求項5)。

【0043】内部当り状態が設定されていて特定の賞への入賞が高入賞率化されていても、例えば上記スロットマシンの例で、各回転体において特定の賞に対応するシ

ンボルの数が少ないと、上記のような引き込みを行っても、遊技者が操作する何れかの停止ボタン等による停止信号を受けた時点から内部当り状態の特定の賞に対応するシンボルが特定位置に表示されるまでのずれが所定範囲外であるとき、そのシンボルを特定位置に表示することができず、その特定の賞に入賞し得ないので、入賞が確実ではない(例えば0.5割乃至7割又は1割乃至6割程度の確実性)ことになる。その特定の賞が、遊技者にとって大きな利益が得られるものである場合、従来のスロットマシンの例によれば、内部当り状態でも入賞率は比較的低くなる。

【0044】このような場合の特定の賞については、例えば、内部当り状態を設定するフラグを、入賞若しくは所定の複数回のゲーム終了まで、又は入賞するまでリセットしないようにすることにより、内部当り状態を、所定の複数回のゲームにおいて入賞するまでの間又は入賞するまでの何回のゲームにおいても継続させることができる。

【0045】内部当り状態が設定されていても入賞が確実ではなく、内部当り状態が、所定の複数回のゲームにおいて入賞するまでの間又は入賞するまでの何回のゲームにおいても継続する特定の賞について、内部当り状態となり、然もその特定の賞に入賞しなかった場合、次のゲームにおいても内部当り状態が継続する。

【0046】遊技者は、変更された発声音、表示又は挙動によって、前記特定の賞に内部当り状態が設定されていることがわかるので、次のゲームにおいても内部当り状態が継続することを認識することができる。

【0047】

【発明の実施の形態】本発明の実施の形態を、図面を参照しつつ説明する。

【0048】図1乃至図3は、本発明の実施の形態の例としてのスロットマシンについてのものである。

【0049】図1は、スロットマシンの構成の概要を示すブロック図、図2は、スロットマシンの外観の正面図である。

【0050】図3は、ゲーム開始から3つ目のリールに対するストップボタンが押圧されて停止音が出力されるまでの処理動作の概略を示すフローチャートである。

(1) 遊技者が対面するスロットマシンの正面について、図2を参照しつつ説明する。

【0051】上端部の3箇所(左右及び中央)にヒットランプ10が設けられている。

【0052】上下方向中央部のやや上方には、水平方向等間隔に並んだ3つのシンボル表示窓12が設けられ、スロットマシン内部における各対応位置に、3つのリール14が水平方向回転軸線を中心として互いに独立的に回転自在に支持されている。各リール14の外周面には、多種のシンボル(オレンジ、プラム、ベル、チェリー等の絵、「7」の文字、「BAR」の文字、「RP」

の文字等。図示せず。)が周方向における一定距離毎に順に表示され、そのうち周方向に連続する任意の3つのシンボルが、各リール14の停止時に、シンボル表示窓12における上中下の各位置にリール14毎に表示される。遊技者はこれらのシンボルを視認することができる。各リール14は、それぞれ別々のステッピングモータ(回転駆動手段の一例。図示せず。)によって、回転駆動され、また停止保持される。

【0053】シンボル表示窓12には、3つのリール14それぞれが停止状態で表示する3つのシンボルに関し、入賞判定において、払い込まれたメダルの枚数(1乃至3枚)に応じて有効とされる整列位置を示すライン16(線)が5本描かれている。各ライン16の左端部には、払い込まれたメダルの枚数に応じてどのライン16が有効であるかを示す有効ラインランプ18が配設されている。この例においては、払い込まれたメダルが1枚の場合、「1MEDAL」の有効ラインランプ18の点灯によって中央の水平ライン16が有効であることが示され、メダルが2枚の場合、「1MEDAL」及び2つの「2MEDALS」の有効ラインランプ18の点灯によって3本の水平ライン16が全て有効であることが示され、メダルが3枚の場合、「3MEDALS」の有効ラインランプ18を含む全ての有効ラインランプ18の点灯によって、両対角ライン16を含む全てのライン16が有効であることが示される。遊技者は、有効ラインランプ18によって示された有効ライン16上に、各リール14におけるどのようなシンボルが位置しているかを見てゲームの結果(入賞か否か、及び入賞した賞の種類)を知ることができる。ゲームの結果は、ヒットランプ10の点灯若しくは点滅等やスピーカ20からの音声出力などによっても知らされる。

【0054】メダルを払い込むには、上下中央部の右方部に設けられたメダル投入口22からメダルを投入するか、スロットマシンに保留されているメダルがある場合は、BETボタン24を押して必要枚数を払い込む。BETボタン24はメダル投入口22の左方に設けられている。

【0055】有効ラインランプ18の下方に、リール14の回転開始が可能であることを示すために点灯するスタートランプ26(START)が設けられ、BETボタン24の下方に、3つのリール14の回転を一斉に開始させるためのスタートレバー28が設けられている。

【0056】各リール14の下方には、それぞれのリール14が回転中であり、その回転をストップボタン30の押圧により停止させることが可能であることを示すために点灯する3つのストップランプ32(STOP)が設けられている。ストップボタン30は、ストップランプ32の下方に、各リール14に対応して3つ設けられている。

【0057】メダル投入口22の上側には、メダルの投

入が可能なことを示すために点滅するメダル投入ランプ34(INSERT MEDALS)が設けられている。その上方には、上から順に、保留枚数表示器38(CREDIT)及び払出枚数表示器40(PAYOUT)が設けられている。

【0058】下端部にはメダル受皿部42が設けられ、その中央部の上側にメダル払出口44が設けられ、その右側にスピーカ20が設けられている。

(2) 次に、主に図1のブロック図を参照してスロットマシンの構成の概要を説明する。

【0059】制御部50は、ゲームの実行や周辺機器等の制御及び各種データの読み書きなどの処理を行うCPU(中央処理装置)、RAM、ゲームの実行や周辺機器等の制御などのためのプログラム及び各種データが書き込まれたROM、並びに周辺機器等との接続のための出力インターフェイスなど(図示せず。)からなり、必要に応じ周辺機器等と連携して、上記内部当り設定手段、変更手段、表示手段、表示固定手段、抽選手段、入賞判定手段等の機能を実現する。

【0060】メダル投入ランプ部34aは、メダルの投入が可能な場合に制御部50から与えられる点滅指示信号により、メダル投入ランプ34を点滅させる。

【0061】メダル検出部51は、メダル投入口22から投入されたメダルを検出して検出信号を制御部50に出力する。

【0062】BETボタン24は、スロットマシンに保留されているメダルを賭ける場合にメダル1枚毎に1度押すものであり、1度押す毎にその信号を制御部50に出力する。

【0063】スタートランプ部26aは、リール14の回転開始が可能である状態である場合に制御部50から与えられる点灯指示信号により、スタートランプ26を点灯させる。

【0064】スタートレバー28は、リール14の回転開始が可能である状態において3つのリール14の回転を一斉に開始させる場合に、押下することにより回転開始信号を制御部50に出力する。

【0065】ストップランプ部32aは、リール14が回転中であってその回転をストップボタン30の押圧により停止させることが可能である場合に各リール14毎に制御部50から与えられる点灯指示信号により、各ストップランプ32を点灯させる。

【0066】ストップボタン30(停止ボタン)は、回転中のリール14を停止させる場合に各リール14毎に押圧するものであり、各ストップボタン30の押圧により、対応するリール14を停止させるための停止信号を制御部50に出力する。

【0067】有効ラインランプ部18aは、賭けられたメダルの枚数に応じて制御部50から与えられる点灯指示信号により、対応する有効ラインランプ18を点灯さ

せる。

【0068】リール部14aは、3つのリール14と、各リール14を回転駆動又は停止保持するための3つのステッピングモータと、制御部50からのステッピングモータ駆動信号に応じてそれらのステッピングモータを駆動するための駆動回路と、一定回転位置において制御部50に対しリセット信号を出力するためのリセット信号出力部を有してなる(図示せず。)。制御部50は、リール14の1回転毎に、リセット信号を受けた時点からステッピングモータ駆動信号の例えばパルス数をカウントすることにより、リール14の回転角度、すなわち各シンボルの位置を把握すること(すなわち表示手段による表示内容を検知すること)ができる。

【0069】ヒットランプ部10aは、制御部50から与えられる点灯指示信号又は点滅指示信号により、ヒットランプ10を点灯し又は点滅する。

【0070】音声出力部52は、制御部50から出力される音声出力信号に応じ、スピーカ20から音声を出力する。

【0071】保留枚数表示部38aは、スロットマシンに保留されているメダル枚数として制御部50に記憶されている枚数に応じて制御部50から出力される表示信号に従って、その枚数に応じた数字を保留枚数表示器38に表示する。

【0072】メダル払出部44aは、ゲームの結果に応じて制御部50において計算されたメダル払出数に応じて制御部50から出力される払出信号に従って、その枚数に応じたメダルをメダル払出口44から払い出す。

【0073】払出枚数表示部40aは、ゲームの結果に応じて制御部50において算出されたメダル払出数に応じて制御部50から出力される表示信号に従って、その枚数に応じた数字を払出枚数表示器40に表示する。

(3) 次に、ゲーム実行処理動作の概略を図3を参照して説明する。

【0074】ステップS1において、制御部50がメダル払込みの有無を判定する。メダルの投入が可能でメダル投入ランプ34が点滅状態にある場合にメダル投入口22から1乃至3枚のメダルを投入するか、保留されているメダルがあって保留枚数表示器38に1以上が表示されている場合にBETボタン24押圧により1枚以上のメダルが払い込まれることにより、ステップS1の判定はY(YES)となる。それにより、スタートランプ26が点灯する(S2)と共に、投入されたメダル枚数に応じて有効ラインランプ18が点灯し、ステップS3に進む。

【0075】スタートレバー28を押下すると、ステップS3はYとなり、次のステップS4で、制御部50は、スタートランプ26を消灯し、3つのリール14を一斉に回転させると共に、BB(ビッグボーナス)、RB(レギュラーボーナス)、及びSB(シングルボナ

ス)、並びにその他の遊技者にとって比較的利益の小さい賞(小物)であるオレンジ、プラム、ベル、チェリー等或いは再遊技について、制御部50において、内部当りか否かの抽選を行う。この例においては、全ての賞が内部当り対象賞であり、そのうちBBのみが特定の賞である。抽選は、乱数サンプリングを実行し、得られたサンプリング値をROMに書き込まれているデータに照らして、当選か否か、及びその賞の種類等を判定することにより行う。なお、他の方法による抽選も可能である。

【0076】抽選により何れかの賞の内部当りとなった場合、その賞に対応するフラグがセットされる。BB(ビッグボーナス)に当選した場合、すなわち所謂BBの内部当りの場合(S5-Y)、制御部50においてBBフラグがセットされる(S6)。

【0077】次いで、制御部50が全てのストップランプ32を点灯させる。その後、遊技者が適宜のタイミングで各ストップボタン30を押圧することにより(或いは所定時間ストップボタン30を押圧せずに不操作状態が継続することにより)出力される停止信号を制御部50が検知すると(S7)、制御部50は、リール停止操作時に発する停止音の出力信号を音声出力部52に対し出力し、音声出力部52はそれに応じてスピーカ20から停止音を出力する。次いで制御部50は対応するリール14のステッピングモータを停止させる。

【0078】停止音は、停止音Aと停止音Bの2種類ある。BBに内部当り状態となっていない場合の停止音及びBBに内部当り状態となっている場合でも1つ目及び2つ目のリール14に対する停止信号についての停止音は、全て停止音Aであり、BBに内部当り状態となっていて然も3つ目のリール14に対する停止信号についての停止音のみが停止音Bとなる。

【0079】すなわち、BBフラグがセットされていなければ(S8-N)、制御部50は停止音Aの出力信号を音声出力部52に対し出力し、音声出力部52はそれに応じてスピーカ20から停止音Aを出力する(S9)。

【0080】BBフラグがセットされている場合(S8-Y)、制御部50は停止信号が3つ目のリール14(最後のリール)に対するものであるか否かを判定し、3つ目のリール14に対するものでなければ(S10-N)、停止音Aの出力信号を音声出力部52に対し出力し、音声出力部52はそれに応じてスピーカ20から停止音Aを出力する(S9)。3つ目のリール14に対するものであれば(S10-Y)、停止音Bの出力信号を音声出力部52に対し出力し、音声出力部52はそれに応じてスピーカ20から停止音Bを出力する(S11)。

(3-1) 制御部50が対応するリール14のステッピングモータを停止させる際、BB、RB、SB、再遊技等の何れかの賞の内部当り状態となっていることを示すフラグが何れもセットされていなければ、制御部5

0はストップボタン30押圧(或いは所定時間放置)による停止信号を受けた後一定のタイミングでリール14を停止させる。但し、リール14が前記一定のタイミングで停止する際に、何れかの賞の入賞条件を達成することとなる場合は、そのリール14を1コマ送る(シンボル1つ分余分に回転させる)。それでも何れかの賞について入賞することとなる場合は、入賞とならないようになるまでリール14のコマ送りを繰り返す。

【0081】この場合は、3つのリール14が停止した状態で入賞に係るシンボルの組み合わせが有効ライン16上に表示されないため、その後ステップS1に戻る。

(3-2) 何れかの賞に内部当り状態となっていることを示すフラグがセットされている場合、制御部50は、ストップボタン30の押圧等による停止信号を受けた時点から内部当り状態となっている賞への入賞に必要なシンボルが入賞に必要な位置に達するまでの差が規定停止時間内であるときは、そのシンボルが必要位置に表示されるようにリール14を停止させる。すなわち、そのシンボルをシンボル表示窓12の必要位置に引込む。このようにして、内部当り状態が設定されている場合に、その賞に入賞する率を上げるか又は入賞がほぼ確実となるようにして高入賞率化する。前記規定停止時間内にないときは、他の賞について入賞とならないように必要に応じリール14を1コマずつ送って停止させる。

【0082】BB(ビッグボーナス)に入賞するためには、有効ラインランプ18によって示される有効ライン16上に各リール14におけるシンボルが「7-7-7」と揃う必要がある。BB(ビッグボーナス)は、各リールにおけるシンボル「7」の数が少ないので、内部当り状態となってBB(ビッグボーナス)に対応するフラグがセットされている場合でも1回のゲームで入賞する率は高いとは言えない。

【0083】3つ目のリール14が停止すると、制御部50は、有効ラインランプ18によって示される有効ライン16上のシンボルの種類及び並び方を把握し、入賞か否か、及び入賞した賞の種類を判定する。その際遊技者も、同様に入賞か否か、及び入賞した賞の種類を知ることとなる。

【0084】入賞なしと判定された場合は、BBを除く全ての賞についての内部当りフラグをクリアする。BBの内部当りフラグは、BBに入賞するまでセットされた状態を継続させる。次いでステップS1に戻り、ゲームが繰り返される。但し、BBフラグがある場合はステップS4における抽選は行われない。或いは、例えば、この抽選を、小物の全部又は一部についてのみ行うようにすることもできる。

【0085】入賞と判定された場合、制御部50は、賞の内容に応じ、例えば所定枚数のメダルの払出しをメダル払出部44aに指示すると共に、その枚数に応じた数字を払出枚数表示器40に表示するよう払出枚数表示部

40aに指示し、更に、その賞の内部当りを示すフラグをクリアする。次いで、その賞が特別ゲームを開始するものでない場合はステップS1に戻り、その賞がBB、RB等の特別ゲームを開始するものであるときは、ヒットランプ10の点滅及びスピーカ20からの効果音出力により各特別ゲーム開始の賞に入賞したことが報知され、その特別ゲームへ移行し、特別ゲーム終了後、ステップS1に戻る。

(4) この遊技装置においては、停止音Bが出力されることにより、遊技者は、BB(特定の賞)に内部当り状態が設定されていることがわかる。それによって期待感や緊張感を生じ、遊技のメリハリが増すと共に、BBに内部当り状態であることを知らずにチャンスを自ら放棄することが防がれる。然も、内部当り状態が設定されていない通常のゲームにおいて3つ目のリール14についての停止操作(又は不操作状態の継続)に対し発せられる停止音Aが制御部50により実現される変更手段によって停止音Bに変更されるものであって、通常のゲームにおける対応する状況において何ら発生しない音や、表示や挙動が新たに加わるものではないので、ゲームにおける遊技者の興味の対象が、リール14の挙動や表示内容からそれてしまうことがない。

【0086】また、停止音Bは3つ目のリール14に対する停止信号に応じてのみ発せられるので、BBに内部当り状態が設定された後、ストップボタン30の押圧(又は不操作状態の継続)が全ての表示手段について行われる前には、遊技者がBBに内部当り状態が設定されたことを知ることがない。従って、全てのリール14についてストップボタン30の押圧等がなされる前にBBの内部当り状態であることを知ることによって、他の何れかの賞に対する入賞への期待がなくなってゲームに対する遊技者の興味が半減するというような不都合が回避される。

(5) なお、特定の賞に内部当り状態となっている場合に変更手段により変更することができるゲームの状況毎の表示及び挙動の例としては、次のようなものを挙げることができるが、勿論これらのみに限らない。

【0087】通常のゲーム中のランプ等の表示を内部当り状態の場合に変える例は次の通りである。

- ・メダルをメダル投入口22に投入できるときに点滅するメダル投入ランプ34の点滅の速度を変える。
- ・払い込まれたメダルの枚数に応じて点灯する有効ラインランプ18の点灯を点滅に変える。
- ・スタートランプ26の点灯を点滅に変える。
- ・ストップランプ32の点灯を点滅に変える。
- ・払出枚数表示器40が表示する数字を点灯から点滅に変えるか、又は、数字の色を例えば赤色から緑色に変える。
- ・保留枚数表示器38の数字を点灯から点滅に変えるか、又は、数字の色を例えば赤色から緑色に変える。

・入賞好機の時にヒットランプ10を点滅させる場合、その点滅速度や点滅パターンを変える。

・シンボル表示窓12を照明する場合、その明るさや色を変える。

・スロットマシンの上部又は下部のパネルを照明する場合、その照明を点滅させたり色を変える。

【0088】上記の、ランプや蛍光灯等の色の変更は、2個ずつ設けて、そのうちの1個又は2個に種々の色のカラーキャップやカバーを設けて使い分けることにより行い得る。蛍光灯と種々の色のカラー冷陰極管を使用することもできる。

【0089】また、2色(赤と緑等)の発光ダイオードを使用すれば、点灯と点滅の変更や、点滅速度の変更の他に、色の変更も行うことができる。

【0090】数字の色の変更は、例えば2色(赤と緑等)の7セグメント表示装置を使用して使い分けることにより行い得る。

【0091】一方、通常のゲーム中のリールの挙動を内部当り状態の場合に変える例は次の通りである。

・スタートレバー28を操作してからリール14が回転を開始するまでのタイミングを変える。

・通常は3つ同時であるリール14の回転開始を、1つずつ順に開始させる。

・リール14の回転速度を変える。

・リール14の回転方向を変える。

【0092】

【発明の効果】本発明の遊技装置においては、遊技者は、変更された発声音、表示又は挙動によって、特定の賞に内部当り状態が設定されていることがわかり、それによって期待感や緊張感を生じ、遊技のメリハリが増すと共に、内部当り状態であることを知らずにチャンスを自ら放棄することが防がれる。然も、種々の表示内容を表示し得る表示手段がその表示内容を固定的に表示する際の挙動及び固定的に表示された表示内容が遊技者の興味を最も強くそそるといふ、この種遊技装置の最大の特

徴が損なわれることがない。そのため、例えば特別な表示装置の作動又は不作動にのみ注目するゲームを繰り返すことにより遊技者がゲームに飽きてしまうという不都合が防がれる。

【0093】請求項3の遊技装置においては、表示固定手段を作動させるための操作等が最後の表示手段についてなされる前に内部当り状態であることを知ることが防がれ、それを知ることによってゲームに対する遊技者の興味が薄れてしまうという不都合が回避される。

【0094】請求項4の遊技装置においては、変更手段によって変更される内容が、内部当り状態が設定されている特定の賞の種類に応じ変化するので、遊技者は、変更された発声音、表示又は挙動の内容によって、特定の賞に内部当り状態が設定されていること、及びその特定の賞の種類がわかる。

【0095】請求項5の遊技装置においては、内部当り状態となった特定の賞に入賞せず、次のゲームにおいてもその内部当り状態が継続する場合に、遊技者は、変更された発声音、表示又は挙動によって、前記特定の賞に内部当り状態が設定されていることがわかり、次のゲームにおいても内部当り状態が継続することを認識することができるので、内部当り状態であることを知らずに遊技を中止して次回以降のゲームのチャンスを自ら放棄することが防がれる。

【図面の簡単な説明】

【図1】スロットマシンの構成の概要を示すブロック図である。

【図2】スロットマシンの外観の正面図である。

【図3】ゲーム開始から3つ目のリールに対するストップボタンが押圧されて停止音が出力されるまでの処理動作の概略を示すフローチャートである。

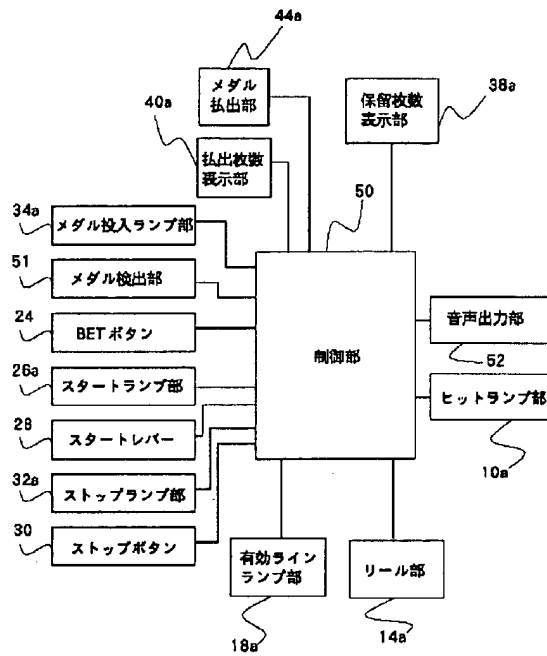
【符号の説明】

14 リール

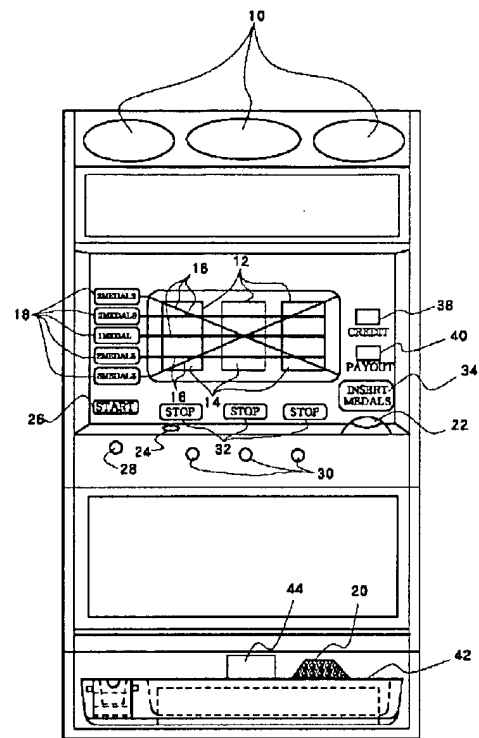
30 ストップボタン

20 スピーカ

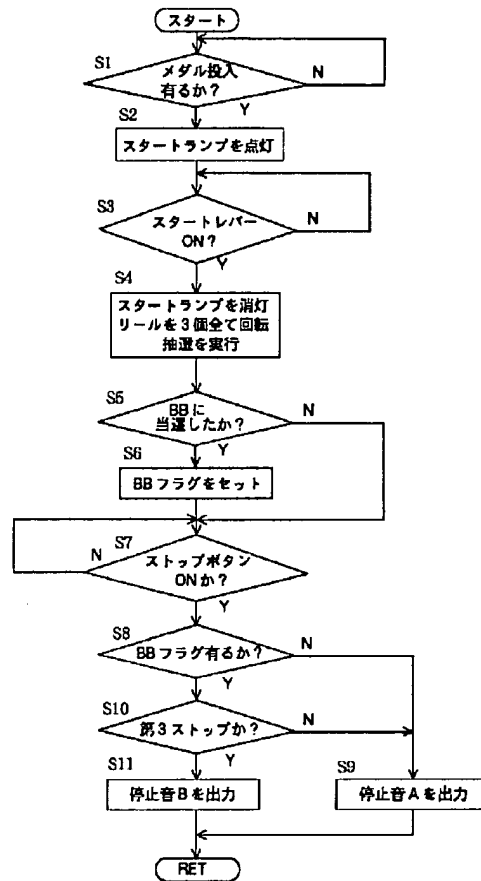
【図1】



【図2】



【図3】



【手続補正書】

【提出日】平成11年2月22日

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る1又は2以上の表示手段と、その表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行し、そのゲームの状況毎に、発生音、前記表示手段以外の表示及び前記表示手段の挙動から選ばれる1又は2以上を対応させてゲーム状況を示す遊技機であって、全ての賞である内部当り対象賞に関し、所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する

賞について内部当り状態を設定する内部当り設定手段と、内部当り状態が設定されていない賞に入賞しないよう表示手段の表示内容を固定的に表示させる停止制御手段と、内部当り対象賞の一部又は全てである特定の賞に内部当り状態が設定されている状態とその特定の賞に内部当り状態が設定されていない状態の両状態における同一のゲーム状況において、そのゲームの状況毎に発生音、表示手段以外の表示及び表示手段の挙動から選ばれる1又は2以上を対応させる場合のゲーム状況を示す手段は常に同一とし、ゲームの状況の少なくとも一部については、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に、そのゲーム状況を示す手段による発生音の内容、表示の内容又は表示手段の挙動の内容を、特定の賞に内部当り状態が設定されていない場合におけるものとは異なるものに変更する変更手段を備えることを特徴とする遊技装置。

【請求項2】上記の表示手段以外の表示が、ランプおよ

び／またはLEDである請求項1記載の遊技装置。

【請求項3】上記遊技機が、外周面に複数のシンボルが表示され、回転停止状態において前記シンボルの1又は2以上を遊技者が視認し得る、回転自在に支持された回転体、及びその回転体を回転駆動するための回転駆動手段からなる1又は2以上の表示手段と、回転駆動されている前記回転体を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定手段とを有し、その表示固定手段によって停止した回転体における前記シンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するスロットマシンである請求項1又は2記載の遊技装置。

【請求項4】表示固定手段が、遊技者の操作又は不操作状態における所定時間経過の検知に応じ作動して表示手段に表示内容を固定的に表示させるものであり、ゲームの状況毎の変更手段による変更が、表示固定手段を作動させるための前記操作又は所定時間経過の検知が最後の表示手段についてなされて以降行われる請求項1、2又は3記載の遊技装置。

【請求項5】特定の賞が複数種あり、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に変更手段によって変更される内容が、内部当り状態が設定されている特定の賞の種類に応じ変る請求項1、2、3又は4記載の遊技装置。

【請求項6】上記特定の賞の一部又は全てが、内部当り状態が設定されていても入賞が確実ではなく、内部当り状態が、所定の複数回のゲームにおいて入賞するまでの間又は入賞するまでの何回のゲームにおいても継続されるものである請求項1、2、3、4又は5記載の遊技装置。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正内容】

【0011】

【課題を解決するための手段】本発明の遊技装置は、種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る1又は2以上の表示手段と、その表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行し、そのゲームの状況毎に、発生音、前記表示手段以外の表示及び前記表示手段の挙動から選ばれる1又は2以上を対応させてゲーム状況を示す遊技機であって、全ての賞である内部当り対象賞に関し、所定の内部当り条件の達成によって、その内部当り条件に対応する賞について内部当り状態を設定する内部当り設定手段と、内部当り状態が設定されていない賞に入賞しないよう表示手段の表示内容を固定的に表示させる停止制御手段と、内部当り対象

賞の一部又は全てである特定の賞に内部当り状態が設定されている状態とその特定の賞に内部当り状態が設定されていない状態の両状態における同一のゲーム状況において、そのゲームの状況毎に発生音、表示手段以外の表示及び表示手段の挙動から選ばれる1又は2以上を対応させる場合のゲーム状況を示す手段は常に同一とし、ゲームの状況の少なくとも一部については、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に、そのゲーム状況を示す手段による発生音の内容、表示の内容又は表示手段の挙動の内容を、特定の賞に内部当り状態が設定されていない場合におけるものとは異なるものに変更する変更手段を備えることを特徴とする（請求項1）。

① 上記の、種々の表示内容を連続的に変化させつつ表示し得る1又は2以上の表示手段と、その表示手段に前記表示内容を固定的に表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示した表示内容が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機は、例えば、複数種のシンボルを順次連続的に表示するための1又は2以上の表示手段と、表示手段における前記連続的表示を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定手段とを有し、前記表示手段が固定的に表示したシンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するゲームを実行する遊技機とすることができる。

【手続補正3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0012

【補正方法】変更

【補正内容】

【0012】このような遊技機の好適な例として、外周面に複数のシンボルが表示され、回転停止状態において前記シンボルの1又は2以上を遊技者が視認し得る、回転自在に支持された回転体、及びその回転体を回転駆動するための回転駆動手段からなる1又は2以上の表示手段と、回転駆動されている前記回転体を停止させてシンボルを固定表示させるための表示固定手段とを有し、その表示固定手段によって停止した回転体における前記シンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成することと入賞とが対応するスロットマシンを挙げることができる（請求項3）。

【手続補正4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0018

【補正方法】変更

【補正内容】

【0018】前記のような回転体やビデオディスプレイ装置等による表示手段が固定的に表示したシンボルの種類とその停止位置が所定の入賞条件を達成する場合、それはゲームの入賞と対応する。

② 内部当り対象賞は、全ての賞である。

【手続補正5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0024

【補正方法】変更

【補正内容】

【0024】なお、高入賞率というのは、上記スロットマシンを例にとれば、回転する回転体におけるシンボルを見ながら遊技者が停止ボタンを操作して所要のシンボルが所要位置に停止するように回転体を停止させる場合に、遊技者の技量の如何により一層確実性高く内部当りとなった賞に入賞可能な状態となるものを含むものであり、単に数学的な確率が上がることを言うものではない。停止制御手段は、内部当り状態が設定されていない賞に入賞しないよう表示手段の表示内容を固定的に表示させる。例えば、何れの賞にも内部当り状態が設定されていない場合、停止ボタン操作後回転体が一定のタイミングで停止する際に何れかの賞の入賞条件を達成することとなるときは、その回転体をシンボル1つ分余分に回転させる。それでも何れかの賞について入賞することとなるときは、入賞とならないようになるまで余分に回転させる。また、何れの賞にも内部当り状態が設定されている場合、所定範囲内に入賞に必要なシンボルがないときは、他の賞について入賞とならないように必要に応じて回転体を余分に回転させて停止させる。

③ 種々の発生音、表示（表示手段以外の表示）又は挙動（表示手段の挙動）が対応するゲームの状況の例としては、

- ・遊技媒体としてのメダルの投入の検出
- ・リールの回転開始等の表示手段の表示内容の連続的変化を開始させるスタートレバーの操作
- ・4. 1秒タイマーの待機
- ・リールの回転開始等の表示手段の表示内容の連続的変化の開始
- ・リールの回転中等の表示手段が表示内容を連続的に変化させている間
- ・リール等の表示手段の表示内容を固定的に表示させるためのストップボタン等の操作
- ・リールの回転停止等の表示手段の表示内容の連続的変化の停止
- ・入賞好機（例えば、3個のリールのうち2個が、入賞可能なシンボルを表示しており、3個目のリールが回転している状態）となった状態
- ・入賞と判定された場合
- ・入賞によるメダル（遊技媒体）払出し等を挙げることができる。勿論、その他のゲームの状況に種々の発生音、表示又は挙動を対応させることもできる。

【手続補正6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0025

【補正方法】変更

【補正内容】

【0025】内部当り状態が設定されていない場合、上記のような種々の状況に応じ、種々の電子音等の所定の音を発生させたり；種々の色のランプ、LED等を所定の方法で点灯、点滅若しくは消灯させたり（表示手段以外の表示）；リールの回転開始等の表示手段の表示内容の連続的変化を所定タイミングで開始させ、或いは所定の回転速度により回転させたりする（表示手段の挙動）。ゲームの状況は例えばこのようにして示される。1つの状況に、発生音、表示及び挙動の2以上を対応させることもできる。

【手続補正7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0026

【補正方法】変更

【補正内容】

【0026】特定の賞に内部当り状態が設定されている場合、変更手段が、ゲームの状況毎の発生音、表示及び挙動から選ばれる1又は2以上のもののうち少なくとも一部を、内部当り状態が設定されていない場合における発生音、表示又は挙動とは異なるものに変更する。すなわち、特定の賞に内部当り状態が設定されている状態とその特定の賞に内部当り状態が設定されていない状態の両状態における同一のゲーム状況において、そのゲームの状況毎に発生音、表示手段以外の表示及び表示手段の挙動から選ばれる1又は2以上を対応させる場合のゲーム状況を示す手段は常に同一とし、ゲームの状況の少なくとも一部については、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に、そのゲーム状況を示す手段による発生音の内容、表示の内容又は表示手段の挙動の内容を、特定の賞に内部当り状態が設定されていない場合におけるものとは異なるものに変更する。変更の具体的内容としては、例えば、音の内容、色や点滅速度、回転や連続的変化の開始タイミングや回転若しくは変化速度等を挙げることができる。2種以上が同時に作動する状況において2種以上を同時に変更すると、遊技者に内部当り状態が設定されていることを知らせる上で効果的である。

【手続補正8】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0036

【補正方法】変更

【補正内容】

【0036】(1) 本発明の遊技装置は、表示固定手段が、遊技者の操作又は不操作状態における所定時間経過の検知に応じ作動して表示手段に表示内容を固定的に表示させるものであり、ゲームの状況毎の発生音、表示又は挙動の、変更手段による変更が、表示固定手段を作動させるための前記操作又は所定時間経過の検知が最後の表示手段についてなされて以降行われるものとする

が望ましい(請求項4)。

【手続補正9】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0040

【補正方法】変更

【補正内容】

【0040】そのため、内部当り状態が設定された後、表示固定手段を作動させるための操作等が全ての表示手段について行われる前には、遊技者が内部当り状態が設定されたことを知ることがない。従って、例えば、当該特別の賞が、内部当り状態が設定されていると入賞がほぼ確実となるものである場合に、表示固定手段を作動させるための操作等が最後の表示手段についてなされる前に内部当り状態であることを知ることによって、ゲームに対する遊技者の興味が薄れてしまうことや、例えば、当該特別の賞に内部当り状態が設定されていると他の賞に入賞し得ない場合に、表示固定手段を作動させるための操作等が最後の表示手段についてなされる前に内部当り状態であることを知ることによって、他の何れかの賞に対する入賞への期待がなくなってゲームに対する遊技者の興味が薄れてしまうというような不都合が回避される。

(2) 本発明の遊技装置は、特定の賞が複数種あり、特定の賞に内部当り状態が設定されている場合に変更手段によって変更される内容が、内部当り状態が設定されている特定の賞の種類に応じ変るものとすることができる(請求項5)。

【手続補正10】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0042

【補正方法】変更

【補正内容】

【0042】特定の賞に内部当り状態が設定されている場合、ゲームの状況毎の発生音、表示及び挙動から選ばれる1又は2以上のもののうち少なくとも一部が、変更手段によって、内部当り状態が設定されていない場合における発生音、表示又は挙動とは異なるものに変更され、変更される内容が、内部当り状態が設定されている特定の賞の種類に応じ変化する。

(3) 上記特定の賞の一部又は全てが、内部当り状態が設定されていても入賞が確実ではなく、内部当り状態が、所定の複数回のゲームにおいて入賞するまでの間又は入賞するまでの何回のゲームにおいても継続されるものとすることができる(請求項6)。